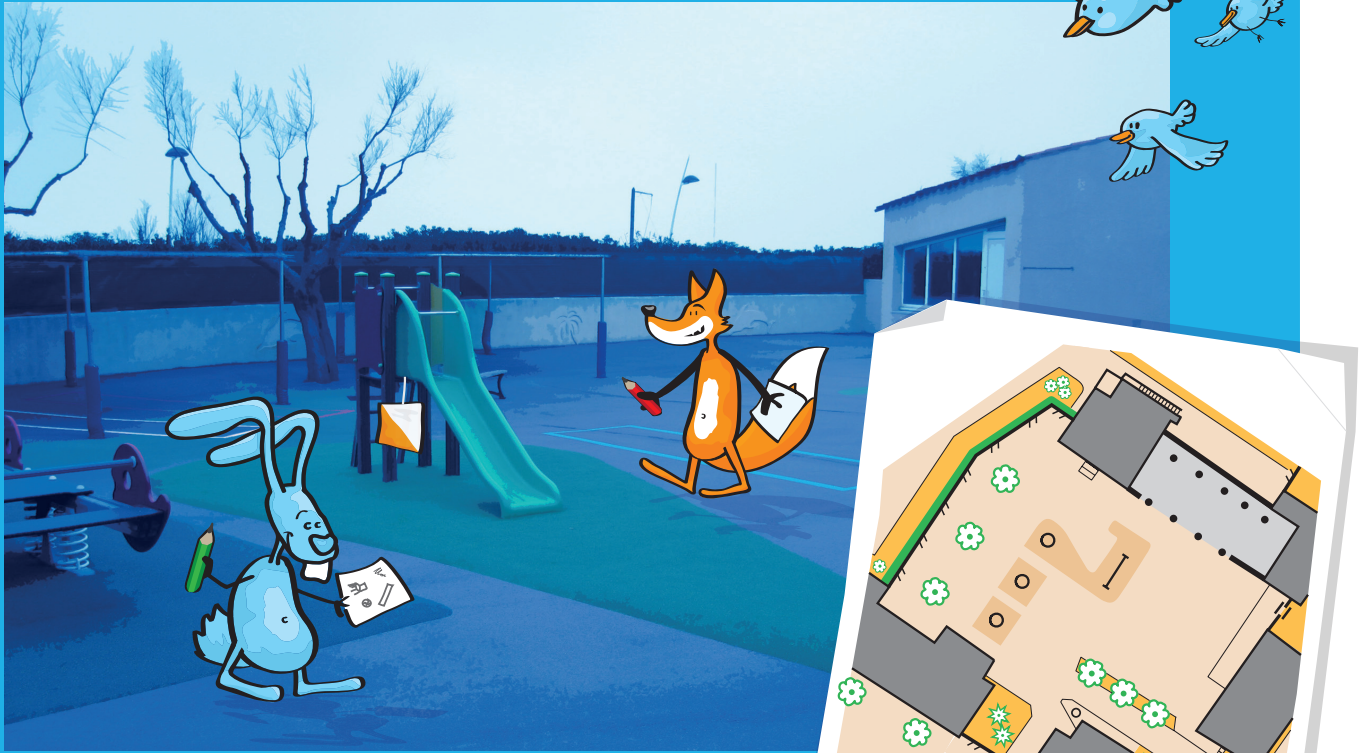


# Anomalies



Fino et Nigo se promènent sur l'aire de jeu à la recherche d'objets ajoutés par l'animateur («les anomalies»). Fino a repéré une balise sur le toboggan, il doit maintenant la dessiner au bon endroit sur son plan. *Et toi, où la dessinerais-tu ?*



## But du jeu

*En parcourant le terrain, trouver les «anomalies» (foulards, cerceaux, plots) et les situer sur un plan.*

difficulté



durée



matériel





## objectif

**Apprendre à bien observer le terrain, comprendre le plan, et bien se situer sur le plan par rapport au terrain.**



## dispositif (durée estimée du jeu : 30 mn)

Dans un espace sécurisé (cour d'école, centre de loisir...) placer différents objets (foulards, cerceaux, plots, ballons...) sur des éléments remarquables de l'aire de jeu (bancs, jeux dessinés dans la cour, arbres isolés, angles clôtures, bâtiments, etc.). Réaliser sur une feuille A4 un plan de l'aire de jeu.

*Remarque :* Durant l'exercice, l'animateur observera le comportement des jeunes pour analyser ensuite pourquoi ils ont réalisé l'exercice seul ou en groupe.

### C'est parti !

*Top départ, tous les gosses s'élancent sur l'aire de jeu, avec un plan et un crayon à la main. Ils parcourent l'ensemble de l'aire de jeu définie et chaque fois qu'ils vont rencontrer un objet caractéristique qui n'est pas sur le plan, ils doivent noter sa position exacte avec leur crayon. Des questions? Non Nigo, cet escargot n'est pas un «objet anomalie» :)*



## matériel

| pour le dispositif  | pour les jeunes                                      | pour l'animateur |
|---|--|------------------|
| ▶ «anomalies» = cerceaux, plots, foulards, ballons, balises, etc. | ▶ 1 plan de l'aire de jeu et<br>▶ 1 crayon par jeune |                  |



Corrigez l'exercice avec l'ensemble du groupe en ramassant les objets et demandez à chaque jeune de montrer l'emplacement sur sa carte.



## consignes

« En parcourant la cour et en lisant votre plan vous allez découvrir des «anomalies» (des objets supplémentaires qui ne sont pas représentés sur le plan et que j'ai ajouté sur des éléments caractéristiques de l'aire de jeu).  
« Avec votre crayon, vous devez les situer de façon précise sur votre plan. Essayez de bien lire votre plan et d'être très précis dans le positionnement de l'objet sur votre plan. »  
« A la fin du jeu, la correction se fera en groupe avec moi (l'animateur). »



**Précision dans l'emplacement des anomalies.  
Éventuellement rapidité d'exécution.**



## variantes

### ▶ Pour complexifier la situation :

- Faire poser à chaque jeune un «objet anomalie» en leur indiquant l'emplacement sur le plan.
- Si le site est trop connu, les jeunes partent sans crayon et doivent mémoriser deux ou trois anomalies. Ils reviennent ensuite au point de départ et reportent sur leur plan l'emplacement des objets qu'ils ont mémorisés.